

Pädagogik+

IIM

Mini- Lektionen



LEKTION 1

Detektiv-Eid und Badges basteln

Du stehst vor deiner aufgeregten Detektivklasse und beginnst mit einer feierlichen Stimmung.

Detektiv-Eid:

- Vorgehensweise: Setze dich mit den Schülern in einem Kreis und sprich über die Verantwortlichkeiten eines Detektivs. Bitte die Schüler, individuell, humorvoll und kreativ einen Detektiv-Eid zu verfassen. Sie können dabei ihre Hände auf eine imaginäre "Detektiv-Bibel" legen.
- Spielidee: "Detektiv-Motto Bingo" - Erstelle Bingo-Karten mit humorvollen Detektiv-Aussagen. Die Schüler überprüfen, ob ihre Aussagen im Laufe der Woche erfüllt wurden.

Badge-Basteln:

- Vorgehensweise: Biete eine Vielzahl von Materialien an (Papier, Stifte, Aufkleber usw.) und erkläre, dass jeder Schüler seinen eigenen Detektiv-Badge gestaltet, der ihre Persönlichkeit repräsentiert.
- Spielidee: "Badge-Show and Tell" - Lass die Schüler ihre Badges vorstellen und erklären. Andere können dann erraten, welche Fähigkeiten oder Interessen der Detektiv hat.

LEKTION 1

Detektiv-Motto Bingo

1. Finde eine versteckte Nachricht in einem Buch.
2. Überreiche jemandem einen unsichtbaren Detektivausweis.
3. Befrage einen Klassenkameraden zu seinem Lieblingskrimi.
4. Entdecke mindestens drei interessante Fakten über Spione.
5. Verwende das Wort "Spurensicherung" in einem Gespräch.
6. Mache eine geheime Handbewegung mit einem Mitschüler.
7. Suche nach einem "versteckten Schatz" in der Bibliothek.
8. Finde heraus, wer in deiner Klasse ein geheimes Talent hat.
9. Mache eine Liste von Dingen, die nur Detektive wissen würden.
10. Erfinde einen Detektiv-Spitznamen für dich selbst.
11. Bilde ein Team und erkläre einen Mitschüler zum Ehren-Detektiv.
12. Verwende mindestens fünf Synonyme für "geheim".
13. Finde heraus, wer in deiner Klasse die besten Verkleidungen hat.
14. Stelle eine Liste mit drei potenziellen Detektiv-Fähigkeiten auf.
15. Entwickle eine geheime Handschrift und zeige sie einem Freund.
16. Finde eine Geschichte über einen realen Detektiv und teile sie.
17. Erfinde eine kurze Detektivgeschichte und erzähle sie einem Mitschüler.
18. Finde ein Buch mit einem mysteriösen Titel.
19. Schlage eine "Detektiv-Kodex-Regel" vor und erkläre sie.
20. Identifiziere einen Ort in der Schule, der eine "geheime Ecke" sein könnte.
21. Trage eine Sonnenbrille und tue so, als wärst du ein Geheimagent.
22. Erfinde ein Codewort und teile es mit einem Freund.
23. Frage jemanden nach seinem liebsten Detektiv-Film.
24. Suche nach einem Buch mit einem Detektiv als Hauptfigur.
25. Beobachte jemanden heimlich und notiere, was er macht.
26. Versuche, eine unsichtbare Tinte zu erstellen und sie zu verwenden.
27. Finde heraus, ob jemand in der Klasse ein geheimes Talent hat.
28. Stelle fünf "Detektiv-Weisheiten" auf und teile sie.
29. Bilde ein Team und arbeite an einem "geheimen Fall".
30. Erfinde einen geheimen Handshake mit einem Freund.
31. Entdecke einen "versteckten Schatz" auf dem Schulgelände.
32. Erkläre, wie man ein unsichtbares Detektiv-Abzeichen trägt.
33. Finde heraus, welcher Lehrer am besten Rätsel lösen kann.
34. Verwende das Wort "Alibi" in einem Gespräch.
35. Erfinde eine Geheimsprache und notiere eine Nachricht damit.
36. Suche nach einem Buch, das "Top Secret" im Titel hat.
37. Stelle eine Liste mit drei potenziellen Detektiv-Geräten auf.
38. Entwickle eine Theorie zu einem unaufgeklärten Rätsel.
39. Verfolge jemanden unauffällig durch die Schule.
40. Finde heraus, wer die besten Rätsel in der Klasse lösen kann.
41. Trage einen imaginären Trenchcoat und tue so, als wärst du ein Detektiv.
42. Erkläre, wie man eine geheime Botschaft in einem Buch versteckt.
43. Überprüfe, ob jemand in der Klasse ein geheimes Tagebuch hat.
44. Finde eine Spur von jemandem, der ein Geheimnis hütet.
45. Erfinde einen Detektiv-Slogan für die Klasse.
46. Stelle eine Liste mit drei Detektiv-Büchern zusammen.
47. Finde heraus, wer in der Klasse am besten Codes knacken kann.
48. Trage eine Kappe und tue so, als wärst du ein Undercover-Detektiv.
49. Notiere dir, wer in der Klasse am besten Geheimschriften schreiben kann.
50. Trage einen imaginären Detektiv-Hut und tue so, als würdest du einen Fall lösen.

LEKTION 2

Klassen-Mind Map erstellen

Die Klasse versammelt sich für eine kreative Gruppenaktivität.

- Oberbegriffe erklären
 - Vorgehensweise: Diskutiere mit den Schülern und Schülerinnen, was Oberbegriffe sind. Ermutige sie, Ideen laut auszusprechen und festzuhalten.
 - Spielidee: "Mind Map Race" - Teile die Klasse in Gruppen auf. Jede Gruppe erstellt eine eigene Mind Map zu einem gegebenen Oberbegriff. Die schnellste Gruppe gewinnt.
- Brainstorming
 - Vorgehensweise: Führe eine kreative Brainstorming-Sitzung durch, um Hauptthemen zu entwickeln. Schreibe alle Ideen auf das Whiteboard.
 - Spielidee: "Wortassoziation" - Beginne mit einem Wort und lass die Schüler abwechselnd Wörter assoziieren. Ziel ist es, so lange wie möglich fortzufahren, ohne ins Stocken zu geraten.
- Mind Map erstellen:
 - Vorgehensweise: Die Klasse erstellt gemeinsam eine Mind Map, indem sie Oberbegriffe und Unterbegriffe miteinander verbindet.
 - Spielidee: "Mind Map Pictionary" - Die Schüler zeichnen Begriffe aus der Mind Map und die anderen müssen erraten, welcher Begriff gemeint ist.

LEKTION 3

Ziele definieren und präzise, offene Fragen formulieren

Du sitzt mit den Schülern in einem Kreis und förderst eine offene Diskussion.

- Ziele:
 - Vorgehensweise: Besprich mit den Schülern, wie man klare Forschungsziele formuliert. Ermutige sie, ihre individuellen Ziele zu teilen.
 - Spielidee: "Ziel-Charades" - Schreibe verschiedene Forschungsziele auf Karten, die die Schüler pantomimisch darstellen müssen, ohne Worte zu verwenden.
- Offene, präzise Fragen:
 - Vorgehensweise: Erkläre, wie man offene Fragen stellt, die das Denken fördern. Diskutiere Beispiele für präzise, offene und unpräzise, geschlossene Fragen.
 - Spielidee: "Fragen-Quiz" - Spiele ein Quiz, bei dem die Schüler verschiedene Fragen bewerten und erklären, warum sie effektiv oder nicht effektiv sind.

LEKTION 3

Spezifische Forschungsziele:

1. Warum mögen Bienen manchmal krank werden und verschwinden?
2. Wie beeinflussen Spiele und Apps im Internet, wie wir uns über uns selbst fühlen?
3. Wie wirkt sich das Wetter auf den Lebensraum der Eisbären aus?
4. Können Roboter dazu beitragen, dass Spielzeug schneller gemacht wird?
5. Schlafen Kinder besser, wenn sie früher ins Bett gehen?
6. Warum kaufen manche Menschen umweltfreundliche Produkte?
7. Macht Sport und Spielen glücklich und gesund?
8. Wie verändern Handys, wie wir mit unseren Freunden sprechen?
9. Was passiert mit der Natur, wenn wir die Sonnenenergie nutzen?
10. Können Kinder in anderen Ländern zur Schule gehen?
11. Beeinflusst Essen, wie stark wir rennen und spielen können?
12. Wieso bestellen manche Leute Dinge online anstatt in einem Geschäft?
13. Was lässt uns lächeln und fröhlich sein?
14. Können Computer Ärzten helfen, Kinder besser zu behandeln?
15. Warum hören manche Menschen auf zu arbeiten, wenn sie älter werden?
16. Hilft es Kindern, besser in der Schule zu sein, wenn sie Musik lernen?
17. Wie beeinflusst der Besuch von vielen Menschen einen schönen Ort?
18. Was machen fliegende Roboter in den Bauernhöfen?
19. Essen Kinder zu viel Fastfood, wird es dann schwer, sich zu bewegen?
20. Kann es sein, dass Autos ohne Benzin die Luft sauberer machen?

Spielidee: Die Schüler können diese Forschungsziele pantomimisch darstellen, um ihre Mitschüler zum Raten zu animieren.

LEKTION 3

Unspezifische, zu allgemeine Forschungsziele:

1. Warum mögen Hunde manche Menschen mehr als andere?
2. Wie funktionieren Autos und warum haben sie verschiedene Farben?
3. Warum spielen Kinder gerne Sport?
4. Wie werden Computerspiele gemacht und warum spielen Kinder sie so gerne?
5. Warum mögen manche Menschen Pizza und andere lieber Salat?
6. Was macht Bücher spannend und warum lesen Kinder sie gerne?
7. Wie viele verschiedene Tiere gibt es im Ozean und was machen sie den ganzen Tag?
8. Warum leuchten die Sterne am Himmel in der Nacht?
9. Warum sehen Blumen unterschiedlich aus und warum brauchen sie Sonnenlicht?
10. Warum kitzelt es, wenn wir lachen?
11. Warum haben Menschen Träume, und was bedeuten sie?
12. Warum malen und zeichnen Menschen Bilder?
13. Wie gross waren die Dinosaurier und wie lebten sie?
14. Warum hören Menschen Musik und warum macht sie manche glücklich?
15. Warum spielen Kinder gerne mit Spielzeug?
16. Warum gibt es Erdbeben und Tornados?
17. Wer sind einige berühmte Menschen und was haben sie gemacht?
18. Warum mögen Menschen es, an verschiedene Orte zu reisen?
19. Wie wurden Filme erfunden und warum schauen Kinder sie gerne?
20. Wie funktioniert das Internet und warum nutzen es so viele Menschen?

Diese Beispiele zeigen Forschungsziele, die zu allgemein, wenig spezifisch oder möglicherweise zu umfangreich sind, um in einer einzelnen Forschungsarbeit effektiv behandelt zu werden. Die Schüler:innen können die Herausforderung geniessen, diese weniger präzisen Ziele auf humorvolle Weise darzustellen.

LEKTION 3

Streiche die unspezifischen Forschungsfragen durch:

1. Wie funktionieren Autos und warum haben sie verschiedene Farben?
2. Warum mögen Bienen manchmal krank werden und verschwinden?
3. Wie werden Computerspiele gemacht und warum spielen Kinder sie so gerne?
4. Wie viele verschiedene Tiere gibt es im Ozean und was machen sie den ganzen Tag?
5. Warum kitzelt es, wenn wir lachen?
6. Warum leuchten die Sterne am Himmel in der Nacht?
7. Warum mögen Menschen es, an verschiedene Orte zu reisen?
8. Wer sind einige berühmte Menschen und was haben sie gemacht?
9. Warum mögen manche Menschen Pizza und andere lieber Salat?
10. Warum geben Menschen Geld aus, um ins Kino zu gehen?
11. Wie beeinflussen Spiele und Apps im Internet, wie wir uns über uns selbst fühlen?
12. Wie funktioniert das Internet und warum nutzen es so viele Menschen?
13. Warum haben Menschen Träume, und was bedeuten sie?
14. Wie wirkt sich das Wetter auf den Lebensraum der Eisbären aus?
15. Warum mögen Hunde manche Menschen mehr als andere?
16. Was macht Bücher spannend und warum lesen Kinder sie gerne?
17. Warum hören Menschen Musik und warum macht sie manche glücklich?
18. Wie gross waren die Dinosaurier und wie lebten sie?
19. Essen Kinder zu viel Fast Food, wird es dann schwer, sich zu bewegen?
20. Warum spielen Kinder gerne mit Spielzeug?
21. Macht Sport und Spielen glücklich und gesund?
22. Können Roboter dazu beitragen, dass Spielzeug schneller gemacht wird?
23. Können Kinder in anderen Ländern zur Schule gehen?
24. Wie beeinflusst der Besuch von vielen Menschen einen schönen Ort?
25. Hilft es Kindern, besser in der Schule zu sein, wenn sie Musik lernen?
26. Wie verändern Handys, wie wir mit unseren Freunden sprechen?
27. Was machen fliegende Roboter in den Bauernhöfen?
28. Warum mögen Menschen Pizza und Pasta so sehr?
29. Warum hören manche Menschen auf zu arbeiten, wenn sie älter werden?
30. Warum kaufen manche Menschen umweltfreundliche Produkte?
31. Die Wirkung von Musik auf Menschen studieren.
32. Wieso bestellen manche Leute Dinge online, anstatt in einem Geschäft?
33. Mehr über den Weltraum lernen.
34. Die Ursachen von Naturkatastrophen erforschen.
35. Mehr über berühmte Persönlichkeiten lernen.
36. Die verschiedenen Arten von Pflanzen verstehen.
37. Mehr über das Internet herausfinden.
38. Die Geschichte von Computerspielen studieren.
39. Die Geheimnisse der Ozeane erforschen.
40. Die Geschichte von Filmen studieren.

LEKTION 4

Informationsquellen und Interviewtechniken

Du stehst vor der Klasse und erklärst, wie man zuverlässige Informationen findet.

Informationsquellen:

- Vorgehensweise: Diskutiere über verschiedene Informationsquellen wie Bücher, Websites, Experten usw. Zeige den Schülern, wie man die Zuverlässigkeit prüft.
- Spielidee: "Informations-Jäger" - Teile die Klasse in Teams auf. Jedes Team erhält eine Liste mit zuverlässigen und unzuverlässigen Informationsquellen. Das Team, das die meisten richtigen Zuordnungen macht, gewinnt.

Interviewtechniken:

- Vorgehensweise: Erkläre, wie man gute Fragen für Interviews vorbereitet und wie man aktiv zuhört. Übe dies gemeinsam.
- Spielidee: "Interview-Rollenspiel" - Lasse die Schüler in Paaren Interviews vorbereiten und durchführen. Andere beobachten und geben Feedback.

LEKTION 4

Zuverlässige Informationsquellen:

1. National Geographic Magazine
2. Tages Anzeiger und andere Zeitungen
3. Forschungsartikel in wissenschaftlichen Zeitschriften
4. Offizielle Regierungswebsites
5. Bücher von anerkannten Fachleuten auf dem Gebiet
6. Universitätsbibliotheken und ihre Online-Datenbanken
7. Nachrichtenagenturen
8. Berichte von etablierten Forschungsinstitutionen
9. Wissenschaftliche Arbeiten aus Bibliotheken von Bildungseinrichtungen
10. Wikipedia-Einträge (können von Benutzern bearbeitet werden)

Unzuverlässige Informationsquellen:

1. Meinungen und Beiträge auf sozialen Medienplattformen
2. Werbebroschüren von Unternehmen
3. Online-Foren und Diskussionsgruppen ohne klare Moderation
4. Sensationsnachrichten und Boulevardzeitungen
5. Blogs von nicht qualifizierten Personen
6. Anzeigen und Artikel in Klatschmagazinen
7. Beiträge von nicht identifizierten oder anonymen Autoren
8. Selbst veröffentlichte Bücher ohne Überprüfung
9. Private Blogs ohne klare Quellenangaben
10. Ungeprüfte Informationsseiten im Internet

Die Schüler müssen nun diese Informationsquellen den Kategorien "Zuverlässig" oder "Unzuverlässig" zuordnen. Das Team mit den meisten korrekten Zuordnungen gewinnt die "Informations-Jäger"-Aktivität.

LEKTION 4

Versuche, die Informationsquellen den korrekten Kategorien "Zuverlässig" oder "Unzuverlässig" zuzuordnen. Schreibe hinter die Quelle ein Z oder ein U.

1. Selbst veröffentlichte Bücher ohne Überprüfung
2. Wissenschaftliche Arbeiten aus Bibliotheken von Bildungseinrichtungen
3. Nachrichtenagenturen
4. Anzeigen und Artikel in Klatschmagazinen
5. Sensationsnachrichten und Boulevardzeitungen
6. Online-Foren und Diskussionsgruppen ohne klare Moderation
7. Universitätsbibliotheken und ihre Online-Datenbanken
8. Blogs von nicht qualifizierten Personen
9. Forschungsartikel in wissenschaftlichen Zeitschriften
10. Beiträge von nicht identifizierten oder anonymen Autoren
11. Wikipedia-Einträge (können von Benutzern bearbeitet werden)
12. Berichte von etablierten Forschungsinstitutionen
13. National Geographic Magazine
14. Ungeprüfte Informationsseiten im Internet
15. Private Blogs ohne klare Quellenangaben
16. Meinungen und Beiträge auf sozialen Medienplattformen
17. Werbebroschüren von Unternehmen
18. Offizielle Regierungswebsites
19. Tagesanzeiger
20. Bücher von anerkannten Fachleuten auf dem Gebiet

LEKTION 5

Plagiat und Notizen

Du betonst die Bedeutung von Originalität und sorgfältiger Notizen.

Plagiat erklären:

- Vorgehensweise: Diskutiere, warum Plagiat falsch ist und wie man es vermeiden kann. Betone die Bedeutung der eigenen Meinung.
- Spielidee: "Plagiat Detektive" - Die Schüler müssen in einem Spiel Plagiate in Texten identifizieren. Der Schüler mit den meisten richtigen Identifikationen gewinnt.

Notizen Spiel:

- Vorgehensweise: Erkläre, wie man effektive Notizen macht. Fördere Kreativität und Struktur.
- Spielidee: "Notiz-Memo" - Zeige den Schülern eine kurze Information. Sie haben dann 30 Sekunden, um so viele Fakten wie möglich aufzuschreiben. Der Schüler mit den meisten korrekten Fakten gewinnt.

LEKTION 6

Chaos organisieren

Du leitest die Schüler an, wie sie ihre Forschung effektiv organisieren.

Organisation erklären:

- Vorgehensweise: Erkläre verschiedene Organisationsmethoden, wie Mind Maps oder Ordner. Lass die Schüler über ihre bevorzugten Methoden sprechen.
- Spielidee: "Organisations-Staffel" - Die Schüler müssen in einem Wettbewerb verschiedene Informationen in Kategorien sortieren und organisieren.

LEKTION 6

Organisations-Staffel: Klimazonen

1. Teile die Klasse in Teams auf, je nach Grösse der Klasse und Anzahl der verfügbaren Informationen.
2. Bereite für jedes Team eine Reihe von Karten vor, auf denen verschiedene Klimazonen und dazugehörige Informationen stehen.
3. Markiere in einem Raum verschiedene Bereiche für jede Klimazone, zum Beispiel eine Ecke für Tropen, eine für gemässigte Zonen usw.

Durchführung:

1. Jedes Team beginnt an einer Startlinie, und die Karten mit den Klimazonen und Informationen werden in der Mitte des Raumes platziert.
2. Ein Mitglied jedes Teams rennt zu den Karten, nimmt eine Karte und liest die Informationen vor.
3. Das Teammitglied muss dann zur richtigen Klimazone laufen und die Karte dort ablegen. Dabei müssen alle Teammitglieder die Entscheidung bestätigen.
4. Das nächste Teammitglied rennt, nimmt eine weitere Karte und wiederholt den Vorgang, bis alle Karten korrekt zugeordnet sind.
5. Das Team, das zuerst alle Karten korrekt in den richtigen Klimazonen platziert hat, gewinnt die "Organisations-Staffel".

Beispiel-Karten:

1. Klimazone: Tropen
 - Informationen: Hohe Temperaturen, hohe Luftfeuchtigkeit, dichter Regenwald, Artenvielfalt.
 2. Klimazone: Gemässigte Zone
 - Informationen: Vier Jahreszeiten, moderate Temperaturen, Laub- und Nadelwälder.
 3. Klimazone: Arktis
 - Informationen: Extreme Kälte, Polargebiete, Tundra, wenig Pflanzenleben.
 4. Klimazone: Wüste
 - Informationen: Hohe Temperaturen tagsüber, niedrige Temperaturen nachts, geringe Niederschläge, Sanddünen.
-

LEKTION 7

Zielbewertung und Wissenskreislauf

Du führst die Klasse durch die Reflexion des Gelernten und den kontinuierlichen Wissensaufbau.

Zielbewertung:

- Vorgehensweise: Besprich mit den Schülern, wie sie ihre eigenen Ziele bewerten können. Betone die Bedeutung von Selbstreflexion.
- Spielidee: "Ziel-Bewertungs-Karaoke" - Schüler stellen ihre Ziele in Form von kurzen Songs oder Gedichten vor. Kreativität wird belohnt!

Wissenskreislauf:

- Vorgehensweise: Erkläre den Prozess des kontinuierlichen Lernens und wie bisheriges Wissen neues Wissen beeinflussen kann.
- Spielidee: "Wissens-Stafette" - Schüler erzählen sich in einer Reihe jeweils einen Fakt, der auf dem vorherigen basiert. Das Ziel ist es, eine fortlaufende Geschichte zu schaffen.

LEKTION 7

Wissens-Stafette: Vom Bauernhof zur Stadt

Vorgehensweise:

1. Teams bilden: Teile die Klasse in Teams auf und bilde eine Reihe mit den Teams. Jedes Team stellt einen Schüler für die Wissens-Stafette.
2. Hintergrundgeschichte: Erkläre den Schülern, dass sie eine Reise vom Bauernhof in die Stadt unternehmen werden. Das Ziel ist es, eine fortlaufende Geschichte zu schaffen, wobei jeder Schüler einen Fakt präsentiert, der auf dem vorherigen basiert.
3. Reise beginnen: Der erste Schüler beginnt die Geschichte, indem er einen Fakt über das Leben auf dem Bauernhof nennt.

Beispiel: Schüler 1: "Auf dem Bauernhof werden Kühe gemolken, und die Milch wird für verschiedene Produkte verwendet."

4. Fortsetzung der Geschichte: Der nächste Schüler in der Reihe baut auf diesem Fakt auf und nennt einen weiteren relevanten Fakt über die Verarbeitung landwirtschaftlicher Produkte oder das Leben auf dem Bauernhof.

Beispiel: Schüler 2: "Aus der gemolkenen Milch kann Butter hergestellt werden, die auf dem Bauernhof für viele Rezepte verwendet wird."

5. Reise fortsetzen: Die Wissens-Stafette setzt sich fort, wobei jeder Schüler einen neuen Fakt präsentiert, der auf dem vorherigen basiert. Das Ziel ist es, eine einfache und zusammenhängende Geschichte zu erstellen.
6. Zeitlimit und Punkte: Setze ein Zeitlimit für jede Runde. Wenn ein Team nicht rechtzeitig einen passenden Fakt nennt oder die Geschichte unterbricht, verliert es Punkte. Das Team mit den meisten korrekt präsentierten Fakten gewinnt die Wissens-Stafette.
7. Reflexion: Am Ende der Aktivität können die Teams gemeinsam die erstellte Geschichte besprechen und darüber reflektieren, wie gut sie zusammengearbeitet haben, um eine kohärente Handlung zu schaffen.

LEKTION 8

Produkt und Zielgruppe

Du hilfst den Schülern, qualitativ hochwertige Forschungsprodukte zu erstellen und sie an ihre Zielgruppe anzupassen.

Qualitätsprodukt:

- Vorgehensweise: Erkläre, wie man ein Produkt erstellt, das die Erwartungen übertrifft, und zeige Beispiele.
- Spielidee: "Produktbewertungs-Schach" - Schüler bewerten die "Züge" ihrer Mitschüler, indem sie diskutieren, wie gut ihre Forschungsprodukte die gestellten Fragen beantworten.

Matching Audience Game:

- Vorgehensweise: Diskutiere, wie man sein Produkt an die Zielgruppe anpasst. Betone die Bedeutung der klaren Kommunikation.
- Spielidee: "Zielgruppen-Match" - Die Schüler besprechen in Partnerarbeit welche Produkte zu welcher Zielgruppe passen.

LEKTION 8

Zielgruppen-Match: Produktzuordnung

Vorgehensweise:

1. Produkte und Zielgruppen vorbereiten: Bereite eine Liste mit verschiedenen Produkten und Zielgruppen vor. Stelle sicher, dass die Produkte und Zielgruppen vielfältig sind, um interessante Diskussionen zu fördern.

Beispiel-Produkte:

1. Kinderfahrrad
2. Fitness-Tracker
3. Bio-Lebensmittelkorb
4. Luxushandtasche
5. Virtual-Reality-Brille
6. E-Book-Reader
7. Skateboard
8. Gesichtscreme gegen Hautalterung

Beispiel-Zielgruppen:

1. Kinder im Alter von 6–10 Jahren
2. Fitness-Enthusiasten
3. Gesundheitsbewusste Verbraucher
4. Modeinteressierte Frauen
5. Technikliebhaber
6. Leseratten
7. Jugendliche im Alter von 13–17 Jahren
8. Frauen über 40 Jahre

2. Partnerbildung: Teile die Klasse in Paare auf. Jedes Paar wird gemeinsam Produkte und Zielgruppen besprechen.

3. Diskussion und Zuordnung: Die Partner diskutieren, welches Produkt am besten zu welcher Zielgruppe passt. Sie können ihre Entscheidungen auf einem Blatt Papier festhalten und ihre Überlegungen teilen.

Beispiel-Diskussion: Partner 1: "Ich denke, das Kinderfahrrad passt gut zu Kindern im Alter von 6–10 Jahren, weil es speziell für ihre Größe und Fähigkeiten entwickelt wurde."

Partner 2: "Ja, das stimmt. Aber ich denke, die Luxushandtasche könnte für modeinteressierte Frauen sein, da sie oft nach exklusiven Produkten suchen."

4. Vorstellung der Zuordnungen: Lass jedes Paar ihre Zuordnungen vorstellen und ihre Überlegungen erläutern. Dies fördert nicht nur die Diskussion, sondern ermöglicht auch den Austausch von verschiedenen Perspektiven.

5. Gruppenfeedback: Nach den Präsentationen kannst du eine kurze Gruppendiskussion führen und gemeinsam herausfinden, ob es unterschiedliche Meinungen gab und wie verschiedene Faktoren die Produktzuordnungen beeinflussen können.

LEKTION 9

Präsentation - Showtime!

Du bereitest die Schüler darauf vor, ihre Forschungsergebnisse vor der Klasse zu präsentieren.

Fakten sammeln:

- Vorgehensweise: Erkläre, wie man wichtige Fakten aus Präsentationen heraushört. Betone die Bedeutung von kritischer Analyse.
- Spielidee: "Fakten-Fänger" - Schüler werden in Teams aufgeteilt. Jedes Team muss während der Präsentationen so viele Fakten wie möglich notieren. Das Team mit den meisten korrekten Fakten gewinnt.

Showtime:

- Vorgehensweise: Gib den Schülern Tipps für eine erfolgreiche Präsentation und ermutige sie, kreativ zu sein.
- Spielidee: "Präsentations-Karneval" - Jede Präsentation wird zu einem einzigartigen Erlebnis, indem die Schüler verschiedene Stile, wie Theater, Interviews oder Quizshows, integrieren.